Aprenda tudo o que é necessário para criar Pokémon competitivos

Sérgio Bernardo
Redação e diagramação

GUIA

Não há como discordar que **Pokémon** sempre foi uma franquia popular por sua variedade de monstrinhos e também por seus desafios viciantes.

Afinal, capturar todas as espécies possíveis e criar uma equipe forte o suficiente para se tornar o melhor dos treinadores já são marcas registradas de seus jogos.

O que poucos se dão conta é que, sem seu elaborado pós-jogo, dificilmente os títulos alcançariam o alto fator replay que possuem.

Graças ao modo multiplayer competitivo, os jogos da série não só se mantêm vivos por anos e anos, como também incentivam seus jogadores a depositarem centenas de horas na captura, treinamento e criação (*breeding*) de seus Pokémon.

Se você deseja entrar nesse seleto grupo de treinadores dedicadíssimos em **Pokémon Sword** ou em **Pokémon Shield**, está com o artigo certo em mãos.

E aí, vamos lá?

Antes de iniciar a sua caçada aos Pokémon que farão parte de sua equipe competitiva, será necessário conhecer atributos importantes, como IV (*Individual Values*), EV (*Effort Values*), *Nature*, entre outros.

IV: a genética Pokémon

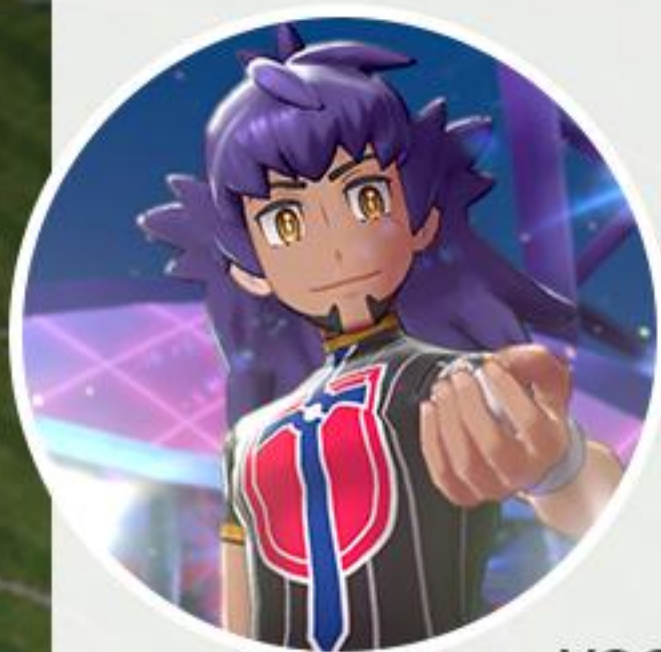
Toda espécie de monstrinho possui pontos base para os status de Ataque (*Attack*), Defesa (*Defense*), Ataque Especial (*Special Attack*), Defesa Especial (*Special Defense*), Velocidade (*Speed*) e HP. Cada um deles pode variar em seis níveis. Quanto mais alto, melhor é o status, como você pode ver abaixo:

No Good = 0 IVs, ***Decent*** = 1 a 10 IVs, ***Pretty Good*** = 11 a 20 IVs, ***Very Good*** = 21 a 29 IVs, ***Fantastic*** = 30 IVs e ***Best*** = 31 IVs.

Pokémon 5 IVs (*Fantastic*) ou 6 IVs (*Best*)

Com status incríveis ou perfeitos, os Pokémon com 5 IVs ou 6 IVs são os mais procurados por treinadores competitivos por levarem vantagens nas batalhas.

Como verificar os IVs de um Pokémon

Após terminar o jogo, a *Battle Tower* é liberada na cidade de *Wyndon*. Nela, você pode encarar desafios para subir níveis na torre e ganhar BP (*battle points*), que podem ser usados para adquirir itens e ataques à venda por BP.

Mas isso não é tudo: ao atingir o nível 4 na torre derrotando **Leon**, o ex-campeão, você ganhará o item **IV Judge,** que pode ser utilizado pelo Pokémon box. É com ele que você tem acesso à aba de status que exibe o quão bons são os IV de um Pokémon.

Como melhorar os IVs de um Pokémon

É possível melhorar os IVs de um Pokémon de forma artificial com o uso do *Hyper Training* na *Battle Tower* em troca de tampinhas de garrafa (*bottle caps*) após atingir o LVL 100.

Como conseguir Bottle Caps

Em Sword e Shield, você pode ganhá-las como recompensa na *Battle Tower* ou em *Max Raid Battles,* comprá-las com *Watts* com o *Dig Duo* na *Wild Area*, próximo da creche Pokémon (*Nursery*), ou comprá-las com BP na própria *Battle Tower*.

Porém, status melhorados a partir desse treinamento não são repassados para filhotes obtidos por meio do *breeding*. Ou seja: suas chances de conseguir Pokémon perfeitos serão bem menores, como você descobrirá em breve.

Acostume-se: para virar um mestre Pokémon, você precisará carregar diversos ovos até chocá-los com os IVs que deseja. Mas isso é um papo para daqui algumas páginas.

EV: o resultado de seus treinos

Enquanto os IVs estão relacionados aos status base dos Pokémon e são herdados de seus pais de geração em geração, os EVs são acumulados de acordo com o treino específico de cada Pokémon e servem para fortalecer ainda mais os status base.

Considerando o limite de 510 EVs para cada Pokémon, sendo 4 EVs equivalentes a 1 IV, o impacto de um bom treino pode fazer toda a diferença nas lutas. São aceitos até 252 EVs por status, e é comum que muitos treinadores foquem a distribuição entre os dois principais.

Alguns treinadores mais experientes até têm sucesso dividindo EVs em 3 status, mas é bom estudar bem antes de tomar essa decisão.

Repare: status com EVs maximizados são exibidos em azul. Caso ainda seja possível melhorá-los, os EVs estarão em amarelo escuro.

Como acumular EVs

Existem três formas de acumular EVs em Sword e Shield: lutando contra alguns Pokémon selvagens, usando vitaminas (*vitamins*) ou penas (*wings*) e enviando seus monstrinhos para trabalhos Pokémon (*Poké Jobs*).

Além disso, existem formas de aumentar o seu acumulo de EVs ou até mesmo apagar EVs mal distribuídos em caso de arrependimento ou mudança de estratégia.

Pokémon selvagens

Alguns Pokémon selvagens rendem 1 EV toda vez que são derrotados. Essa é a forma mais lenta de acumular EVs, mas também a mais acessível no início do jogo. Confira os monstrinhos de Sword e Shield que podem ajudar você em seu treino:

Pokémon	EV recebido	Local
Skwovet	HP	Rota 1
Chewtle	Ataque	Rota 2 - Lakeside
Rolycoly	Defesa	Galar Mine/Giant's Cap
Gastly	Ataque Especial	Watchtower Ruins
Gossifleur	Defesa Especial	Rota 3
Rookidee	Velocidade	Rota 1

Vitaminas (*Vitamins*)

As vitaminas rendem 10 EVs para seus status correspondentes, sendo o método mais rápido de acumulá-los.

No entanto, essa eficiência tem um preço alto: cada vitamina custa 10 mil dólares Pokémon ou 2 BP. Caso queira comprá-las, elas estão disponíveis no Centro Pokémon de *Wyndon* e de *Hammerlocke*, respectivamente.

Penas (*Wings*)

Outra alternativa acessível, as penas podem ser encontradas nas pontes da Rota 5 ou em *Motosoke Outskirts*. Como acontece com as vitaminas, cada tipo de pena melhora um status específico. A diferença entre os itens é que as penas aumentam apenas um EV por uso.

Vitamina	Pena	Efeito
HP Up	Health Wing	aumenta o HP
Protein	Muscle Wing	aumenta o Ataque
Calcium	Genius Wing	aumenta o Ataque Especial
Iron	Resist Wing	aumenta a Defesa
Zinc	Clever Wing	aumenta a Defesa Especial
Carbos	Swift Wing	aumenta a Velocidade

Trabalhos Pokémon (*Poké Jobs*)

Ao entrar no Centro Pokémon de *Hammerlocke*, você desbloqueará *Poké Jobs* capazes de render EVs de acordo com a sua duração. Basicamente, cada hora sem seu Pokémon equivale a 4 EVs:

Duração	Tempo	EVs
A little while	1 hora	4
Very short	2 horas	8
Short	3 horas	12
Long	4 horas	16
Very long	8 horas	32
Half-day	12 horas	48
Whole-day	24 horas	96

PokéRus

Em Sword e Shield, foi adicionada um novo boost para acúmulo de EVs: a "doença" *PokéRus*. Apesar de soar como algo negativo, a tal doença só traz benefícios: ela dobra a quantidade de EVs ganhos, seja qual for sua fonte.

O verdadeiro problema é que seus Pokémon infectados se curam após poucos dias, por isso, trate de repassá-la para outros monstrinhos em batalhas de duplas assim que possível.

Itens poderosos (*Power Items*)

É possível aumentar o ganho de EVs com o uso de itens específicos, como os *power itens* que listaremos abaixo. Cada um deles dá 8 EVs extras a da redução da velocidade de seu Pokémon enquanto estiver equipado.

Exemplo: com um deles equipados, caso o seu Pokémon realizasse um *job* com 1 hora de duração, o total acumulado de EVs seria 12, em vez dos 4, como padrão.

Power item	Efeito
Health Wing	aumenta o HP
Muscle Wing	aumenta o Ataque
Genius Wing	aumenta o Ataque Especial
Resist Wing	aumenta a Defesa
Clever Wing	aumenta a Defesa Especial
Power Anklet	aumenta a Velocidade

Macho Brace

Além dos power itens, o item **Macho Brace** também tem um efeito semelhante, mas sem oferecer qualquer penalidade. Disponível por 10 BP no Centro Pokémon de *Hammerlocke*, esse item dobra os EVs ganhos em batalhas ou *jobs*.

Como remover EVs

Caso você tenha se arrependido da distribuição de EVs em alguns de seus Pokémon, é possível removê-los dos status de forma independente com o uso de frutas (*berries*) específicas.

Berries	Efeito
Pomeg Berry	reduz o HP
Kelpsy Berry	reduz o Ataque
Hondew Berry	reduz o Ataque Especial
Qualot Berry	reduz a Defesa
Grepa Berry	reduz a Defesa Especial
Tamato Berry	reduz a Velocidade

A cada uso, além de deixar seus Pokémon mais felizes, as *berries* listadas acima também removerão 10 EVs de seus respectivos status.

Natures

As *Natures* são como personalidades que influenciam diretamente os IVs de um Pokémon. Ao todo, existem 25 delas e, com exceção das neutras, que não alteram nenhum IV, as demais definem um IV que terá vantagem (acréscimo de 10%) e outro que terá desvantagem (decréscimo de %10). Todos os status entram na conta, exceto o de HP.

Para que seu Pokémon seja altamente competitivo, é importante que sua *Nature* seja compatível com seus status e estratégia de luta.

Um **Charizard**, quando bem treinado, consegue status de Ataque Especial e Velocidade acima da média. Assim, as *Natures Timid* e *Modest* são boas pedidas para sua espécie, tornado-o num Pokémon ofensivo bastante poderoso, especialmente contra adversários mais lentos ou com baixa Defesa Especial.

Como conseguir a *Nature* ideal

As *Natures* são randômicas, o que significa que cada ovo pode vir com uma das 25 existentes.

Mas assim como os IVs, elas também podem ser herdadas de um dos pais dos filhotes: basta equipar uma *Everstone* no Pokémon que possui a *Nature* que você deseja na hora de "breedar".

Mints

Em Sword e Shield, porém, os jogadores também contam as *mints*. Disponíveis na *Battle Tower* por 50 BP cada, quando usadas elas substituem os status favorecidos e desfavorecidos de um Pokémon, assim como suas *Natures* correspondentes.

Habilidades (*Abilities*)

As *Abilities* são efeitos passivos que podem beneficiar os Pokémon em batalhas. Diferente de golpes, elas são ativadas automaticamente toda vez que um monstrinho sai da Pokébola. *Intimidate*, por exemplo, reduz o Ataque do Pokémon adversário.

Cada Pokémon pode ter uma entre duas ou três *Abilities*, e elas são definidas randomicamente, mas também podem ser herdadas de um dos pais dos filhotes, assim como *Natures*. Para mães, as chances de suas *Abilities* serem passadas são de 80%. Para pais e Pokémon sem gênero cruzados com Ditto, as chances caem para 20%.

Habilidades Ocultas (*Hidden Abilities*)

As *Hidden Abilities* funcionam de forma idêntica às *Abilities* comuns, no entanto, elas são muito mais raras e normalmente possuem vantagens superiores. Em Sword e Shield, apenas Pokémon encontrados em *Max Raid Battles* têm chances de tê-las. Portanto, se quiser algum Pokémon com uma *Hidden Ability*, você precisará realizar diversas *Max Raid Battles* até consegui-lo para então tentar transferi-la a um Pokémon 6 IV por meio do *breeding*.

Breeding

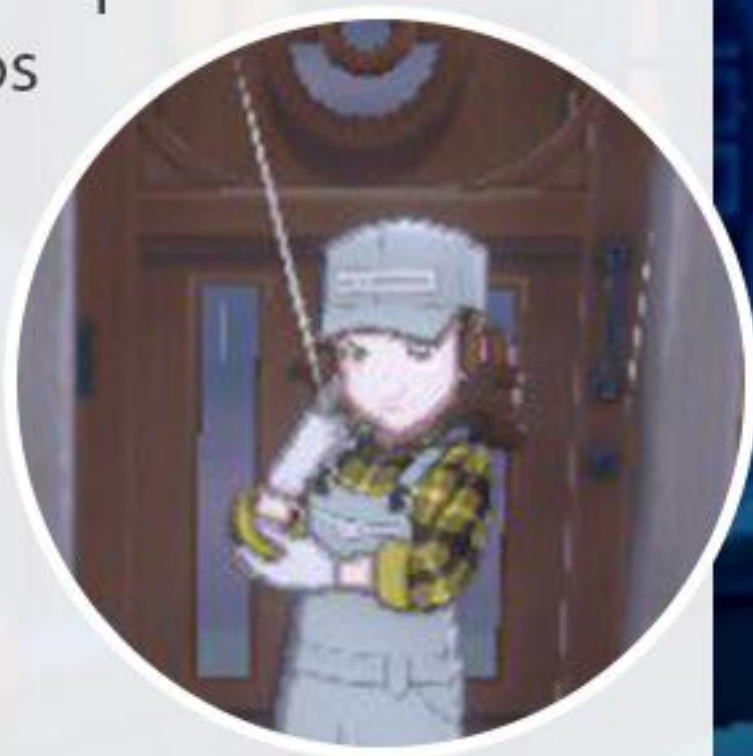
O *breeding* é uma das formas mais eficientes de se conseguir um Pokémon perfeito, com 6 IV, a *Nature* e a *Ability* desejadas. Antes de qualquer coisa, você precisará de um Ditto com ao menos 5 IV (*Fantastic*) equipado com o item *Destiny Knot*, que transfere os IVs de um Pokémon para seu descendente.

O único lugar onde Ditto pode ser capturado é em *Lake of Outrage* e, para capturar um dos bons, você pode utilizar as dicas da seção a seguir ou realizar trocas com treinadores experientes, que costumam tê-los aos montes.

Após conseguir o **Ditto** com os IVs ideais, é hora de "colocá-lo para trabalhar" com o Pokémon que você deseja ter em seu time competitivo. Para isso, vá até uma creche (*Nursery*) e deixe os dois bichinhos lá.

Em Sword e Shield, duas delas estão disponíveis, sendo uma na Rota 5 e outra na *Wild Area*, próxima de *Bridge Field*. Você pode usar a que preferir ou até utilizar as duas ao mesmo tempo para aumentar sua produção.

Hora de inaugurar sua “fábrica Pokémon”

Feito isso, será necessário andar – ou dar voltas na frente da creche com sua bicicleta – até que a **atendente** mude de posição, segurando um de seus braços. Este é o sinal de que um ovo está à sua espera. Após pegá-lo, você pode deixar no primeiro lugar de sua equipe um Pokémon com a *Ability Flame Body*, como Carkol, Coalossal, Sizzlipede ou Centiskorch, o que reduzirá pela metade a quantidade de passos necessários para o nascimento. Caso o Pokémon nascido não apresente a *Nature* e *Ability* desejada, você deverá repetir o processo até que isso aconteça.

Como conseguir o item *Oval Charm*

Após terminar o jogo, visite o hotel em *Circhester*. Nele, você encontrará *Shigeki Morimoto*, NPC inspirado em um dos desenvolvedores da série. Ao derrotá-lo, você ganhará o item Oval Charm, que aumenta suas chances de gerar ovos.

Golpes dos ovos (*Egg moves*)

Já tem o Pokémon perfeito? Então talvez você possa se interessar pelos *egg moves*, que são golpes que só podem ser aprendidos através do cruzamento de espécies diferentes, mas do mesmo grupo de ovos (*egg groups*).

Por exemplo: um Charizard (fêmea) e um Snorlax (macho), que são do mesmo grupo de ovos, podem gerar um Charmander que saiba usar Belly Drum, um golpe que seu Snorlax possui, mas que um Charmander não é capaz de aprender sozinho. No entanto, a herança dos golpes desejados não ocorre sempre.

Neste caso, procure saber quais *egg moves* combinam com seu Pokémon e quem pode ensiná-lo. Ah, e não deixe de usar a tabela abaixo para saber suas chances de sucesso no *breeding*:

Espécie	**1º treinador**	**Chances** (*Oval Charm*)
Igual	Diferente	70% (88%)
Igual	Igual	50% (80%)
Diferente	Diferente	50% (80%)
Diferente	Igual	20% (40%)
Grupo de ovos diferente, mesmo gênero, grupo de ovos não descoberto ou Ditto + Ditto		0%

Capturando Pokémon com IVs altos

Recentemente, uma mecânica simplificada de multiplicação (*chaining*) deu as caras em **Pokémon Let's Go Pikachu** e **Let's Go Eevee**, tornando muito mais fácil o encontro com Pokémon com bons IV.

Com ela, como divulgado em uma edição anterior da Revista JOGUE, quanto mais uma mesma espécie fosse capturada em sequência, maiores seriam as chances de monstrinhos brilhantes – com IVs melhores – ou até shinies – aqueles ultrarraros, com coloração alternativa – aparecerem.

Porém, em Sword e Shield, conforme uma divulgação oficial da Nintendo, o sistema de *chaining* só se aplica à pesca Pokémon. Quanto mais pescas bem-sucedidas em sequência, melhor. Já para outros monstrinhos encontrados na natureza, o que conta é a quantidade de vezes que você batalhou com sua espécie.

Curioso(a) para saber quantas vezes será preciso batalhar ou pescar com sucesso para aumentar suas chances de encontrar Pokémon brilhantes?

Vamos para a página a seguir:

Batalhas	Efeito
Ao menos uma batalha	Pokémon brilhantes poderão aparecer
Ao menos 20 batalhas	Aumento de 1,3x nas chances de um Pokémon brilhante aparecer
Ao menos 50 batalhas	Aumento de 1,6x nas chances de um Pokémon brilhante e de 2x para um shiny
Ao menos 100 batalhas	Aumento de 2x nas chances de um Pokémon brilhante e de 3x para um shiny
Ao menos 200 batalhas	Aumento de 4x nas chances de um Pokémon shiny aparecer
Ao menos 300 batalhas	Aumento de 5x nas chances de um Pokémon shiny aparecer
Ao menos 500 batalhas	Aumento de 6x nas chances de um Pokémon shiny aparecer

Pescas	Efeito
De 0 até 2	Pokémon brilhantes poderão aparecer
De 3 até 6	Aumento de 1,3x nas chances de um Pokémon brilhante aparecer
De 7 até 14	Aumento de 3,3x nas chances de um Pokémon brilhante aparecer
De 15 até 24	Aumento de 6,6x nas chances de um Pokémon brilhante aparecer
Mais de 25	Aumento de 16,6x nas chances de um Pokémon brilhante aparecer

Bônus: links úteis

Como você já deve ter percebido, algumas informações importantes são emitidas nos jogos. Por isso, a única forma de consultá-las é através de sites especializados na franquia Pokémon.

Abaixo, separamos alguns links úteis que podem ajudar você na criação e nos testes de seus monstrinhos perfeitos:

Descubra as vantagens e desvantagens de cada Nature

Confira as Hidden Abilities e os Pokémon que podem tê-las

Conheça os egg groups e seus Pokémon participantes

Simule o desempenho competitivo de seus Pokémon

www.revistajogue.com

J!

Confira também outros artigos sobre jogos do Nintendo Switch:

Aprenda a encontrar Pokémon Shiny em Let's Go Pikachu e Eevee

Quer encontrar Pokémon Shiny para se tornar um verdadeiro mestre? Conte com nosso guia!

QUERO BAIXAR

Conheça as melhores receitas de The Legend of Zelda Breath of the Wild

São 45 receitas incríveis, divididas em 9 categorias. Baixe gratuitamente agora mesmo!

QUERO BAIXAR